



**Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar**

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 1-5

E- ISSN 2798-947X

Doi: <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i2.1434>

The article is published with Open Access at:

## PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN MENGGUNAKAN *WONDERSHARE FILMORA* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BAUBAU

**Muhammad Yusnan<sup>1</sup>, Safiuddin<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton

Email: [damayantilis495@gmail.com](mailto:damayantilis495@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study is to see if Wondershare Filmora has a substantial impact on developing story listening abilities in Class VIII students at SMP Negeri 2 Baubau. Students in classes VIIIA and VIIIB at SMP Negeri 2 Baubau, a total of 40 students, were the subjects of this study. The results of this study indicate that (1) there is a significant effect of using audiovisual media on the effectiveness of learning students' story listening skills. This is indicated by the value of  $t_{count}$  which is greater than  $t_{table}$  ( $12,353 > 2,042$ ), with a significance value of 0.000 which is smaller than a significance of 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ); and (2) there is a difference in the effect of audiovisual media in learning students' story listening skills compared to using conventional methods, which is shown from the results of the average score on the posttest being greater than the pretest ( $17.65 > 14.65$ ). The magnitude of the increase in the level of story listening skills of students who are taught using conventional methods and the level of students' story listening skills taught using audiovisual media is 3.00.

**Keywords:** *media, audio visual, listening to stories*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada media audiovisual dengan menggunakan *wondershare filmora* dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA dan VIIIB di SMP Negeri 2 Baubau yang berjumlah 40 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora* terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $12,353 > 2,042$ ), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ); dan (2) terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa dibanding menggunakan metode konvensional yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ( $17,65 > 14,65$ ). Besarnya peningkatan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa yang diajar menggunakan metode konvensional dan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa yang diajar menggunakan media audiovisual sebesar 3,00.

**Kata kunci:** petunjuk penulisan; jurnal taksonomi; template artikel

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, salah satunya dalam pengembangan kemampuan menyimak (Bellona Mardhatillah Sabillah, 2020). Menyimak adalah kompetensi keterampilan berbahasa yang memiliki pengetahuan yang baik untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya (Karimah, 2009). Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita. Bercerita merupakan salah satu metode yang diyakini efektif menyampaikan pendidikan nilai. Hal ini disebabkan karena, (1) cerita dapat menciptakan emosi kasih sayang yang mengarah pada kebaikan, hasrat untuk melakukan perbuatan yang benar, (2) cerita menyediakan kekayaan keteladanan akan kebaikan, (3) cerita dapat membiasakan remaja dengan aturan moral yang perlu mereka ketahui, dan (4) cerita dapat membantu untuk membuat pengertian kehidupan, untuk menciptakan kehidupan diri sendiri (Sari et al., 2020).

Pembelajaran menyimak, media mempunyai peran yang sangat penting untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat (Ahmad et al., 2018). Kurang tepatnya guru dalam memilih media pembelajaran menjadikan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran menyimak selalu monoton dan membosankan, sehingga siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran di kelas. Untuk itu guru harus memilih, mengkombinasikan, mempraktikkan bahan ajaran dan media yang sesuai dengan situasi. Keberhasilan pembelajaran menyimak ditentukan oleh media yang tepat (Agan et al., 2020).

Tujuan pembelajaran menyimak cerita siswa agar lebih efektif harus media pembelajaran yang baik (Mustika Dewi, 2017). Di kalangan pendidik tradisional kata media selama ini sering terkesan sesuatu yang mahal, rumit, dan berteknologi tinggi. Akibatnya terjadi keengganan berhubungan dengan media meskipun sebenarnya di sekolah sudah terdapat sarana pembelajaran bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal (Maroha & Basri, 2013). Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari guru berpusat ke siswa, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit (Marpaung, 2017). Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak di usia tersebut.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media audiovisual diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita (Sofiyanti, 2021).

Hasil pengamatan di lapangan diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan masih menggunakan media konvensional sebagai perkembangan pembelajaran. Sehingga, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung.

Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan pihak sekolah (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014). Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Keterampilan menyimak cerita merupakan materi yang difokuskan oleh peneliti dalam penyajian media audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora* yang akan dijadikan media pembelajaran, materi yang disampaikan tidak hanya sekedar ceramah tetapi guru menciptakan adanya pengalaman belajar secara langsung dan terciptanya proses pembelajaran yang aktif adanya timbal balik informasi yang disampaikan dan yang ditangkap, dimana peserta didik seakan-akan di tempat tersebut, sehingga peneliti berkeinginan membuat media berbentuk audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora* yang akan menghasilkan pengalaman belajar secara langsung. Salah satu *Software* yang akan peneliti gunakan yaitu *Wondershare Filmora*. Setelah mempelajari pembuatan media pembelajaran pada *Software Wondershare Filmora* peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan efektif dan efisien. *Wondershare Filmora* adalah *Software* yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan kita dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai *built-in template*, *dipenuhifitur mode* yang dilengkapi dengan semua *timeline*, bisa anda sesuaikan dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video.

## METODE

Penelitian pre-eksperimental *designs* dengan metode *one group pre-test-post-test design*. rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (*pre-test*), lalu dilakukan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran kembali (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Ismainar, 2015). Metode *pre-eksperiment* diharapkan dapat membantu pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau. Desain yang digunakan adalah *one group pre-test-post-test design*, yang membandingkan satu kelompok sampel dengan kelompok sampel lainnya berdasarkan variabel atau ukuran-ukuran tertentu. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (1) pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau yang diajar menggunakan media audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora* dan (2) perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas dibanding menggunakan metode konvensional (ceramah). Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau yang diajar menggunakan metode konvensional dengan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau yang diajar menggunakan media audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora*.

Hasil penelitian data pretest diperoleh dari data tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau yang diajar menggunakan metode konvensional. Data pretest terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 40 siswa. Terdapat dua alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 1 dan jawaban terendah bernilai 0. Berdasarkan data hasil *pretest*, diperoleh nilai terendah sebesar 11,00; nilai tertinggi sebesar 17,00; *median* sebesar 15,00; *modus* sebesar 16,00; *mean* sebesar 14,65 dan standar deviasi sebesar 1,94. Dari data tersebut akan dibuat tabel distribusi frekuensi.

Metode konvensional menggunakan rumus dari Azwar (2011: 109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut.

Tinggi :  $X \geq M + SD$

Sedang:  $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah :  $X < M - SD$

Keterangan:

X : skor hasil *pretest*

M : *mean*

SD : standar deviasi (Yuliana, 2018)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 14,65 dan standar deviasi sebesar 1,94. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Kategori *Pre-test*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 16,59$	7	17,5	Tinggi
2	$12,71 \leq X < 16,59$	25	62,5	Sedang
3	$X < 12,71$	8	20,0	Rendah
Jumlah		40	100	

Hasil *pre-test* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau yang diajar menggunakan metode konvensional berada pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa (17,5%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (62,5%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (20,0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau yang diajar menggunakan metode konvensional berada dalam kategori sedang (62,5%).

Hasil penelitian data *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 13,00; nilai tertinggi sebesar 20,00; *median* sebesar 18,00; *modus* sebesar 19,00; *mean* sebesar 17,65 dan standar deviasi sebesar 2,06. Dari data tersebut akan dibuat tabel distribusi frekuensi. Berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut

## KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora* terhadap efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $12,353 > 2,042$ ), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dengan menggunakan *Wondershare Filmora* dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau dibanding menggunakan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, dimana nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ( $17,65 > 14,65$ ) dengan *gain score* (peningkatan) sebesar 3,000. Artinya, penggunaan media audiovisual lebih efektif dibandingkan menggunakan metode konvensional (ceramah) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau..

## DAFTAR PUSTAKA

- Agan, S., Pd, M., Nurfahrudianto, A., & Pd, M. (2020). *PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS V SEMESTER 2 SD NEGERI CANDIREJO 02 KABUPATEN BLITAR TAHUN AJARAN 2019 / 2020* Oleh : PITA AMINATUL QOSIDAH Dibimbing oleh : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2020.
- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.44>
- Bellona Mardhatillah Sabillah. (2020). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Anak Menggunakan Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(Januari), 28–38.
- Ismainar. (2015). Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Karimah, Y. (2009). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas VI SDI I MA'HAD Islam Pekalongan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Semarang*, 53(9), 1689–1699.
- Maroha, S., & Basri, I. (2013). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Di Smpn 19 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 120–126.
- Marpaung, R. M. (2017). *Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Berita Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Tanjung Balai Tahun*. 1–9.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak CERITA Siswa Kelas V SDN 38 Ampenan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–15.
- Mustika Dewi, I. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Anak Menggunakan Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(3), 215538.
- Sari, M. A., Hambali, D., & Resnani, R. (2020). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri 68 Kota BengkuluA. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 186–193. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.186-193>
- Sofiyanti, F. (2021). Peningkatan keterampilan menyimak cerita menggunakan media audio visual kelas V SDN Gubunggangsir 2 Kecamatan Beji. *Eprints*.
- Yuliana. (2018). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung*.